CZAS KOMIKSU

ANTOLOGIA 5



ISBN 83-904988-4-7

cena: 6 zł

STUDIO m

SPiS TREŚCI

1 ● ***PRACA*** ● scen.Jacek Waliszewski, rys.Przemysław Truściński
11 ● ***LEKSYKON TWÓRCÓW KOMIKSU*** ●
12 ● ***POLSKIE MAGAZYNY KOMIKSOWE*** ● Waldemar Jeziorski
13 ● ***TELEPACI 2350*** ● Piotr Kowalski
26 ● ***JEŻ JERZY CONTRA CAR-MAN*** ● scen.Rafał Skarżycki, rys.Tomasz Leśniak
29 ● ***ZEMSTA PUCHATKA*** ● Marcin Matusiak
30 ● ***REWANŻ*** ● scen.Krzysztof Różański, rys.Jacek Michalski
4str.okł. ● ***KOP KILLER*** ● scen.Szymon Listewnik, rys.Jakub Rebelka

A N T O L O G I A 5

Jakoś tak się fajnie stało, że dorobiliśmy się „piątki". Chociaż nadal jesteśmy chudzi, pod względem ilości stron, to po burzliwych rozmowach z wydawcą wynegocjowaliśmy o osiem stron koloru więcej. Także zawartością różnimy się znacznie od „Antologii 4". Prezentujemy bowiem tym razem komiksy dłuższe, a odpowiadając na zapotrzebowanie fanów na komiksy cykliczne, dajemy pierwsze trzynaście stron 52 stronicowego komiksu autorstwa Piotra Kowalskiego.

Nie ukaże się niestety, z przyczyn technicznych, zapowiadany kolorowy komiks Jerzego Ozgi, ale na pocieszenie powiem, że Jerzy pracuje dla nas nad innym kolorowym dziełem. To tyle wieści z naszego podwórka. Oby nam tylko wydawca dopisał, czego sobie i Wam gorąco życzymy.

Redakcja



KOMIKS
Redaguje zespół w składzie: Waldemar Jeziorski (menager, red. publicystyczny), Tomasz Pierunowski (red. naczelny) Okładka: Tomasz Pierunowski Skład: "Studio M" Tomasz Pierunowski Wydawca "Studio M", 91 496 Łódź ul. Nastrojowa 44/14 tel (0-42) 30 01 83, 58 20 46 Druk: Zakład Poligraficzny Usługowo-Produkcyjny "Druk"

J. WALISZEWSKI
P.TRUŚCIŃSKI

PRACA




ZAMKNIJ SIĘ!
CO ZA GÓWNO!
GDZIE JESTEŚMY?
CHOLERA! PYTAŁEM O COŚ!
MOŻE SIĘ ZACIĄŁ, CO?
SEKTOR 9C6
CLIK
!
MAM ODCZYT! 3 SZTUKI!
TO JESTEŚMY DALEJ NIŻ WCZORAJ. ARMIN, IDZIESZ PIERWSZY!
ZOSTAŃ ARMIN! ...WITTMAN?
30m ZARAZ WYJDĄ ZZA ZAKRĘTU!


AAARRR...
ZZZIP!
IDZIEMY DALEJ!
BUL!
BUL!
BUL!
BUL!
JEDEN CHYBA JESZCZE ŻYJE...
BADOW!
BADOW!
BADOW!
BADOW!
BADOW!
BADOW!


TAM COŚ SIĘ RUSZA!
Z PRZODU? NIC NIE MA NA WYKRYWACZU!
SPRAWDŹ TO BUTCHER
MOŻE TO KTOŚ Z NASZYCH...
SCHWARZ IRIS
JEDEN DUŻY ALBO STADO MAŁYCH
DO ROBOTY! ROZWALIĆ GO !!!!
NO I Z GŁOWY!
NIE CAŁKIEM...


RZUĆ BROŃ!

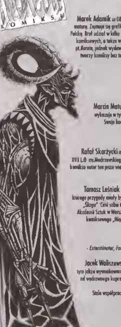

O RANY!
W LEWO WITTMAN!
CROSTA! GDZIE JESTEŚ!?
BANG! BANG!
CHODU! BUTCHER RZUCIŁ GRANAT!
CYK! CYK!




NORMALNE GÓWNO!
SCHW IRI
POPATRZCIE!
DLATEGO NIE BYŁO ODCZYTU!
BIP! BIP!
ZNOWU ROBOTA GREEN-POWEROWCÓW ...
WRACAMY DO STUDNI L7
SPOKOJNIE ...


BAZA
BŁOGOSŁAWIONYCH
DO JUTRA


120
HOP!
HOP!
WRÓCIŁEM...!
JAK
ZWYKLE
...
TATA
WRÓCIŁ !!!
JAK BYŁO
W PRACY
KOCHANIE?
J. WALISZEWSKI P. TRUŚCIŃSKI '97
THE END



rys.Andrzej Janicki

Marek Turek ur 15 02 1970r mieszka w Gliwicach. Rysownik tworzący do własnych scenariuszy, których ma więcej niż czasu na ich realizację. Jego czarno - białą grafikę, tworzoną specyficzną techniką „kropkowania", już teraz charakteryzuje duża precyzja w wykonaniu Fascynują go tacy twórcy jak F.Miller, B Sienkiewicz, M.Emond. Oprócz komiksu zajmuje się rysunkiem satyrycznym i kompleksowo rozumianą fantastyką (opowiadania i grafiki) Wszystko to zalega w szufladach jego szafek

Debiut: *Eine kleine Hilde* - „AQQ" nr 12

Marek Adamik ur 08 03.1975 w czeskiej Pradze, rysownik i scenarzysta Od 1989 roku mieszka w Polsce, konkretnie w Warszawie, gdzie w 1995 roku zdał maturę. Zajmuje się grafiką oraz komiksem Od 1995 roku ilustrator miesięcznika „Nowa Fantastyka" Wykonuje okładki do czasopism; współpracuje z Telewizją Polską. Brał udział w kilku wystawach zbiorowych i środowiskowych m in w Centrum Sztuki Współczesnej i Muzeum Karykatury w Warszawie, łódzkich konwentach komiksowych, a także w Bielsku Białej i w Nantes (Francja) Komiksy rysuje od piątego roku życia. W 1993 roku podpisał umowę na wydawanie cyklu albumów pt.*Barata*, jednak wydawca gdzieś zniknął razem z komiksem Często stosuje nietypowe zabiegi graficzne, szukając nowych form wypowiedzi artystycznej, czasami tworzy komiksy bez tekstu, gdyż uważa, że są bliższe prawdziwej sztuce. Urzeka go secesyjna stylistyka A.Muchy i XIX-wieczne ryciny Ceni Milo Manarę, jako najwybitniejszego twórcę Dziewiątej Muzy

Publikacje:

grafiki prezentowane w *Galerii* „Nowa Fantastyka" nr 1/97,

- *Opowieści z Różanego Świata: Pierwszy Kontakt* - „Komiks Forum" *Warszawa w Łodzi* wyd „Gamex" 1997,

Futurystyczne przygody Czerwonego Kapturka - „Czas Komiksu - Antologia 4" wyd "Studio M" 1997.

Marcin Matusiak ur.11 04 1980 roku; rysownik, mieszka w Legionowie Od 1995 roku uczy się w warszawskim PLSP Komiksy rysuje od dwóch lat i wykazuje w tym kierunku spory talent Współpracuje z wydawnictwami undergroundowymi, a pierwsze jego prace ukazały się w fanzinie „Papudrok". Swoje komiksy tworzy głównie w technice czarno-białej, ale też chętnie sięga po kolor Jak do tej pory, rysuje do własnych scenariuszy Do swoich ulubionych twórców zalicza B.Sienkiewicza, S Bisleya, K.Williamsa i K.Gawronkiewicza. Poza komiksem interesuje go również fotografia. *Zemsta Puchatka* to wydawniczy debiut tego młodego twórcy.

Rafał Skarżycki ur. 28 03 1977 roku w Warszawie; scenarzysta; student wydziału Filozofii Uniwersytetu Warszawskiego W 1992 roku rozpoczął naukę w XVII LO im.Modrzewskiego, gdzie poznaje Tomasza Leśniaka, wraz z którym od 1994 roku tworzą komiks o przygodach jeża Jerzego. Oprócz scenariuszy do tego komiksu autor ten pisze wiersze i opowiadania Jedno z nich uzyskało wyróżnienie w konkursie zorganizowanym przez magazyn „Fenix" na imprezie z okazji 100-lecia komiksu w Łodzi

Tomasz Leśniak ur.19 12.1977 roku, rysownik, mieszka w Warszawie Kolega ze szkolnej ławy Rafała Skarzyckiego Razem tworzą postać jeża Jerzego, którego przygody miały być publikowane w piśmie „Kelvin i Celsjusz" Po upadku tego pisma Jerzy przeprowadza się więc w końcu roku 1994 do „Świerszczyka" i „Ślizgu" Ceni sobie także współpracę z innym licealnym kolegą Tomkiem Lisem Po ukończeniu liceum, rozpoczyna naukę na wydziale grafiki w Europejskiej Akademii Sztuk w Warszawie. Obok komiksu zajmuje się także grafiką warsztatową oraz malarstwem. Jest on twórcą i redaktorem czołowego polskiego fanzinu komiksowego „Mięso", w którym to obok jego dojrzałych prac można także ujrzeć komiksy innych młodych, obiecujących twórców, zarówno z Polski jak i z zagranicy Jego prace można także ujrzeć w „Feniksie", „AQQ", „Plusie" i „Szpilkach".

Wybrane publikacje.

Jeż Jerzy vs RB (scen R Skarzycki) - „AQQ" nr 11 (2/96), wyd."Zin Zin Press",

- *Exterminator*, *Fortepian Fryderyka* (scen T Lis), *Przygody Jerzego - część 7* (scen.R Skarżycki) - „Komiks Forum" *Warszawa w Łodzi* wyd "Gamex" 1997 r.

Jacek Waliszewski ur 1972r Scenarzysta o nieprzeciętnej wyobraźni Przy bliższym spotkaniu oczarowuje niebywałą elokwencją i błyskotliwym, a przy tym jakże wysmakowanym poczuciem humoru Niektórzy twierdzą, że robi niezłą pizzę. Czasem pstryka Urodził się w dalekim Połczynie Zdroju, pewnego dnia od wędrownego kupca usłyszał o fascynującym mieście obfitującym w zdolnych i chętnych do współpracy rysowników Nie zwlekając porzucił rodzinne strony i wyruszył w nieznane Tak znalazł się w Łodzi

Stale współpracuje z P.Truścińskim, od pewnego czasu ze Słynną Grupą B Oprócz tego pisuje scenariusze do gier fabularnych, które publikowane były w piśmie Talizman

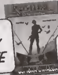
Najważniejsze prace komiksowe:

- *Niebajka* (wciąż powstaje)
- *Sobótka* (nagroda za najlepszy scenariusz na VII OKTK)

Wybrane publikacje

- *Praca* (rys.P.Truściński) - „Nowy Talizman"
- Scenariusze RPG publikowane w Talizmanie. *Śliska Sprawa*, *Magiczna Pogoń*

POLSKIE MAGAZYNY KOMIKSOWE



ROK 1987-95 „KOMIKS"

Pod koniec 1987 roku ukazał się pierwszy zeszyt nowego pisma komiksowego, noszący pierwotną nazwę „Komiks Fantastyka", zamienioną w niedługim czasie na „Komiks". Śledząc rozwój tego pisma wyłaniają się cztery okresy jego istnienia. Na pierwszy z nich składa się dziesięć numerów wydanych przez „RSW Prasa, Książka, Ruch". Drugi okres kończy się wraz z odejściem ekipy redakcyjnej pod kierownictwem Jacka Rodka, czyli wraz z wydaniem numeru 1/92. Okres trzeci możemy śmiało nazwać erą „powolnej śmierci", zaś czwarty, oznaczany wiedźmińskimi runami, stanowi zmierzch tego zasłużonego magazynu. „Komiks" przez osiem lat swego istnienia, wzbudzał wiele dyskusji i nadziei zarazem na stworzenie trwałych podwalin pod polski, komiksowy rynek wydawniczy.

OKRES PIERWSZY

Powstanie pisma nie było zaskoczeniem dla miłośników IX Muzy, albowiem już od pierwszego numeru „Fantastyki" redakcja tego pisma testowała rynek pod kątem takiego właśnie, komiksowego przedsięwzięcia. Druk przygód Funky Kovala stanowił swoisty barometr nastrojów i potrzeb czytelników. Gdy okazało się, że komiks ten przyjął się świetnie, sprawa wydawania osobnego magazynu komiksowego nabrała rytmu, bo praktycznie nie wiązało się z żadnym ryzykiem finansowym wydawcy. Jednak autorzy przedsięwzięcia zapewnili ostrożnie fanów, że magazyn ten będzie się rozwijał stopniowo i na wstępie przyjmie formę kwartalnika, stanowiącego dodatek do macierzystego pisma, jakim była „Fantastyka".

Na samym początku działalności, twórcy serii postawili na komiksy, które powinny przynieść im sukces, a wydawcy pieniądze. Cieszy fakt, iż były to komiksy autorstwa polskich rysowników. Przygody Funky Kovala, wymyślone przez spółkę Parowski, Rodek, Polch oraz Yoko, autorstwa naszego eksportowego twórcy Grzegorza Rosińskiego zapewniły czytelnikom świetną zabawę przez kolejnych sześć numerów pisma. Warto zwrócić uwagę, że każdy kolejny numer magazynu stanowił zwarty album jednego twórcy. Redakcja odeszła więc od kanonów formy magazynu komiksowego, lansowanych wcześniej przez „Relax" i „Alfę", chociaż nie do końca. Numer siódmy bowiem, stanowił swoiste novum w serii. Przypominał swą zawartością stare, dobre czasy „Relaxu", ze zróżnicowanymi tematycznie komiksami przeplatanymi pewną dozą materiału publicystycznego. Cały ten numer prezentował komiksy polskich (!) twórców. Obok Grzegorza Rosińskiego swe prace zaprezentowali: Jerzy Ozga, Sławomir Jezierski, Jerzy Szyłak oraz epizodycznie Krzysztof Gawronkiewicz, a całość dopełniała publicystyka autorstwa Jerzego Szyłaka, Macieja Parowskiego oraz przedruk artykułu Thierry Smolderena (jedynego nie Polaka). Dwa następne numery, stanowiły realizację zapowiedzi redakcji, dotyczących prezentacji na łamach „Komiksu Fantastyki" komiksów znanych, zachodnich autorów. Na pierwszy ogień poszedł *Rork* Andreasa: komiks dobry, ale zarówno treściowo jak i graficznie daleko odbiegający od zawartości pierwszych numerów pisma. Trochę dziwne, że to właśnie w jednym z albumów z serii *Rork*, redakcja zdecydowała się na zamieszczenie wywiadu z Januszem Christą, przeprowadzonego przez Jerzego Szyłaka.

Okres ten zamykał drugi już zeszyt, nazwany przez redakcję, publicystycznym, tym razem poświęcony kobietom w komiksie. Chociaż na plan pierwszy w tym numerze wybijał się komiks R.Corbena, cieszył fakt, że znowu pokazali się polscy twórcy: Marek Wdziękoński i Sławomir Wróblewski, a także Jerzy Szyłak ze swoim znakomitym artykułem o kobietach w komiksie polskim.

Podsumowując ten okres istnienia „Komiksu Fantastyki" na naszym rynku, należy krótko i zwięźle zauważyć, że dominującą rolę odegrały w nim prace autorów polskich. To właśnie te komiksy przyczyniły się do tego, że pismo wydawane było w nakładzie 200 000 egzemplarzy i sprzedawało się dobrze.

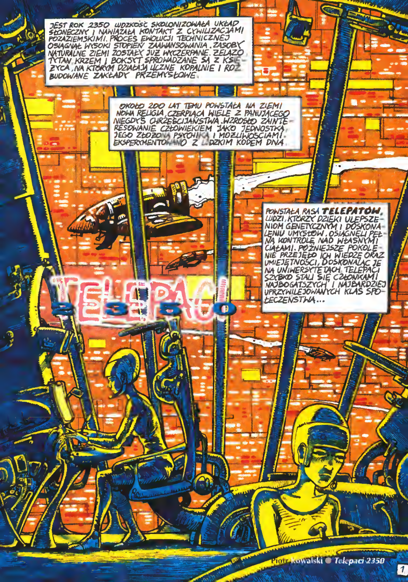
OKRES DRUGI

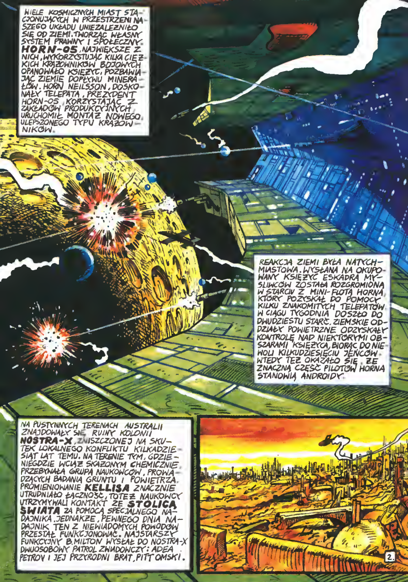
Przemiany ustrojowe w naszym kraju doprowadziły do likwidacji skostniałych struktur „RSW Prasa, Książka, Ruch", co miało między innymi znaczący wpływ na dalszy rozwój pisma. Nowym wydawcą magazynu, którego tytuł zmieniono na „Komiks", została spółka „Ront Imm", zaś redakcją zajęła się „Fantastyka" spółka z o.o. Ludzie ci sami, tylko nazwa inna. Wiele spodziewano się po tych zmianach, co miało swoje odzwierciedlenie w planach wydawniczych. Nowy wydawca oraz redakcja obiecywali czytelnikom dzieła Bilala, Moebiusa oraz innych wielkich twórców komiksu, a także przejście na cykl miesięczny. Z tych szumnych zapowiedzi udało się zrealizować tylko tę ostatnią i tak od lipca 1990 roku „Komiks" stał się miesięcznikiem ku wielkiej uciesze fanów. Na początek zaserwowano czytelnikom chaos związany z numeracją pisma oraz pierwszy album z serii *Palisse*. W zasadzie polski fan komiksu po raz pierwszy zetknął się z formą komiksu, w której humorystyczna kreska stanowiła oprawę nie humorystycznej treści. Album ten, dla pewnej grupy fanów, stanowił zapowiedź początku końca pisma, bowiem serwowanie takiej konwencji komiksu mijało się z zapotrzebowaniem fanów. To właśnie w tym okresie sprzedawalność pisma zaczęła stopniowo i niebezpiecznie obniżać się. Na dwanaście numerów wydanych od wspomnianego już lipca 1990 roku do końca roku 1991, aż siedem realizowało nową koncepcję, za realizację której nie można tak do końca winić panów Rodka i Parowskiego. W końcu postawili przecież na komiksy, które na zachodzie Europy święciły triumfy. Na pewno łatwiej jest tę kwestię osądzać z perspektywy czasu i można nawet pokusić się o stwierdzenie, że nikt nie mógł przewidzieć faktu, iż odnoszące sukcesy we Francji *Palisse* wespół z *Valerianem* przyczynią się do spadku poczytności magazynu. Funkcjonuje jednak w ekonomii, nie tylko wydawniczej zresztą, pojęcie szybkiej reakcji na bodźce rynkowe. Mechanizm ten zadziałał błyskawicznie w przypadku *Uśpionej gwiazdy*, lecz doprawdy trudno zrozumieć wydanie aż czterech albumów z przygodami Valeriana oraz trzymanie się krótkiej spódniczki Palissy w sytuacji, gdy nakład leciał w dół w zastraszającym tempie. Faktem jest, że spadku z 150 000 na 80 000 egzemplarzy nie powstrzymała także *Wieczna wojna* Marvano i Haldemana. Tytuł ten, jak i pozostałe zresztą, był prawdziwą gratką dla konesera, nie zaś jednak dla niedzielnego zbieracza, który komiks traktuje jako źródło rozrywki. Komiks dobry, ale mało komercyjny, niosący kultowe przesłanie przeciwstawienia się wojnie jako złu samemu w sobie oraz spojrzenie na żołnierzy jako na ludzi rzucanych w odmęt straszliwej machiny wojennej, nie mógł u nas konkurować z *Funky Kovalem*. Właśnie w tym miejscu należy podać fakt, który chyba umknął redakcji przy doborze materiałów. Otóż wydaje się, że polski, przeciętny czytelnik nie był gotowy na nagły przeszczep trudniejszych w odbiorze komiksów zachodnioeuropejskich. Wychowany na „Żbikach" i „Tytusach" nie miał możliwości edukować się na tym samym poziomie, co ponownie redaktorzy oraz całkiem spora grupa fanów - zapaleńców, a od komiksu oczekiwał przede wszystkim szybkiej, ciekawej akcji oraz rozrywki. Tylko część fanów cieszyła się więc z wydania wyżej wymienionych pozycji, zaś reszta czekała na dalsze przygody Kovala. Kroplą w morzu potrzeb okazał się *Yans - Prawo Ardelii*. Komiks ten jednak ukazał się niemal na początku omawianego okresu i stanowił jak gdyby zakończenie mocnego, polskiego akcentu, rozpoczętego w „Komiksie Fantastyce". Ostatni album wydany w tym okresie przyniósł wyniki sondażu przeprowadzonego przez redakcję magazynu. Zdecydowana większość osób biorących w nim udział opowiedziała się za powrotem na łamy pisma albumów rysowanych kreską dokładną, superrealistyczną.

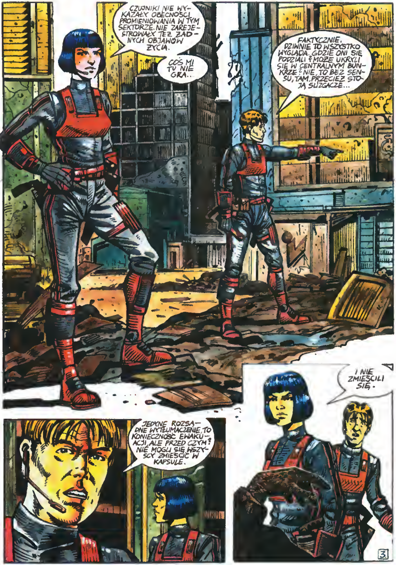
Obydwa pierwsze okresy funkcjonowania na rynku „Komiksu" spięte są klamrą działalności kolegium redakcyjnego pod kierownictwem Jacka Rodka, przy wydatnej pomocy Macieja Parowskiego. Pod adresem wyżej wymienionej redakcji padały zarówno słowa krytyki, jak i pochwały. Nie wolno jednak zapominać o tym, że to właśnie dzięki temu pismu i tej redakcji fani komiksu otrzymali do rąk tak wiele zachodnioeuropejskich hitów. To, że masowy polski czytelnik komiksów w pewnym momencie wybrał grzmocących się po mordach superherosów świata Marvela, nie oznacza, że jest on odpowiedzialny za malejący popyt na „Komiks". Trudno bowiem posłać do liceum kogoś kto zakończył edukację na czwartej klasie podstawówki, a dokładnie taką sytuację mieliśmy wtedy w kraju. Wielu bardziej wyrobionych fanów domagało się w tym czasie od redakcji prezentacji bardziej ambitnych dzieł, grożąc nawet zaprzestaniem nabywania pisma. Dla innych komiksy prezentowane w „Komiksie" stały się mało atrakcyjne, zbyt artystyczne, by nie rzec zbyt trudne w odbiorze. Całkiem możliwe, że w sytuacji malejącego popytu, ratunkiem byłaby zmiana koncepcji pisma i przejście na układ znany choćby z „Relaxu". Wielu jednak fanów chciało już widzieć Polskę jako kraj mlekiem i miodem (komiksowym) płynący i już wyobrażali sobie półki księgarskie, uginające się pod ciężarem dziesiątek komiksowych albumów. Ci zdecydowanie sprzeciwiali się układowi pisma, wylansowanemu w Polsce przez „Relax".

Stale malejący nakład doprowadził, chcącą utrzymać tytuł wydawniczą centralę do zdecydowanych posunięć. .

C.D. w „Antologii 6"
Waldemar Jeziorski

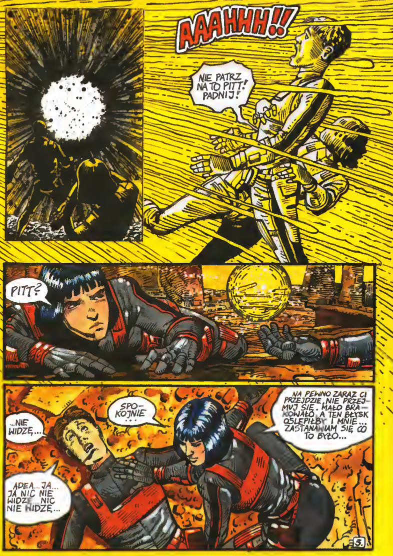

JEST ROK 2350 LUDZKOŚĆ SKOLONIZOWAŁA UKŁAD SŁONECZNY I NAWIĄZAŁA KONTAKT Z CYWILIZACJAMI POZAZIEMSKIMI. PROCES EWOLUCJI TECHNICZNEJ OSIĄGNĄŁ WYSOKI STOPIEŃ ZAAWANSOWANIA. ZASOBY NATURALNE ZIEMI ZOSTAŁY JUŻ WYCZERPANE. ŻELAZO, TYTAN, KRZEM I BOKSYT SPROWADZANE SĄ Z KSIĘŻYCA, NA KTÓRYM DZIAŁAJĄ LICZNE KOPALNIE I ROZBUDOWANE ZAKŁADY PRZEMYSŁOWE.
OKOŁO 200 LAT TEMU POWSTAŁA NA ZIEMI NOWA RELIGIA, CZERPIĄCA WIELE Z PANUJĄCEGO NIEGDYŚ CHRZEŚCIJAŃSTWA. WZROSŁO ZAINTERESOWANIE CZŁOWIEKIEM JAKO JEDNOSTKĄ, JEGO ZŁOŻONĄ PSYCHIKĄ I MOŻLIWOŚCIAMI. EKSPERYMENTOWANO Z LUDZKIM KODEM DNA.
TELEPACI
2350
POWSTAŁA RASA TELEPATÓW, LUDZI, KTÓRZY DZIĘKI ULEPSZENIOM GENETYCZNYM I DOSKONALENIU UMYSŁÓW, OSIĄGNĘLI PEŁNĄ KONTROLĘ NAD WŁASNYMI CIAŁAMI. PÓŹNIEJSZE POKOLENIE PRZEJĘŁO ICH WIEDZĘ ORAZ UMIEJĘTNOŚCI, DOSKONALĄC JE NA UNIWERSYTETACH. TELEPACI SZYBKO STALI SIĘ CZŁONKAMI NAJBOGATSZYCH I NAJBARDZIEJ UPRZYWILEJOWANYCH KLAS SPOŁECZEŃSTWA...


WIELE KOSMICZNYCH MIAST STACJONUJĄCYCH W PRZESTRZENI NASZEGO UKŁADU UNIEZALEŻNIŁO SIĘ OD ZIEMI, TWORZĄC WŁASNY SYSTEM PRAWNY I SPOŁECZNY. HORN-05, NAJWIĘKSZE Z NICH, WYKORZYSTUJĄC KILKA CIĘŻKICH KRĄŻOWNIKÓW BOJOWYCH OPANOWAŁO KSIĘŻYC, POZBAWIAJĄC ZIEMIĘ DOPŁYWU MINERAŁÓW. HORN NEILSSON, DOSKONAŁY TELEPATA, PREZYDENT HORN-05 KORZYSTAJĄC Z ZAKŁADÓW PRODUKCYJNYCH URUCHOMIŁ MONTAŻ NOWEGO, ULEPSZONEGO TYPU KRĄŻOWNIKÓW.
REAKCJA ZIEMI BYŁA NATYCHMIASTOWA. WYSŁANA NA OKUPOWANY KSIĘŻYC ESKADRA MYŚLIWCÓW ZOSTAŁA ROZGROMIONA W STARCIU Z MINI-FLOTĄ HORNA, KTÓRY POZYSKAŁ DO POMOCY KILKU ZNAKOMITYCH TELEPATÓW. W CIĄGU TYGODNIA DOSZŁO DO DWUDZIESTU STARĆ. ZIEMSKIE ODDZIAŁY POWIETRZNE ODZYSKAŁY KONTROLĘ NAD NIEKTÓRYMI OBSZARAMI KSIĘŻYCA, BIORĄC DO NIEWOLI KILKUDZIESIĘCIU JEŃCÓW. WTEDY TEŻ OKAZAŁO SIĘ, ŻE ZNACZNĄ CZĘŚĆ PILOTÓW HORNA STANOWIĄ ANDROIDY.
NA PUSTYNNYCH TERENACH AUSTRALII ZNAJDOWAŁY SIĘ RUINY KOLONII NOSTRA-X, ZNISZCZONEJ NA SKUTEK LOKALNEGO KONFLIKTU KILKADZIESIĄT LAT TEMU. NA TERENIE TYM, GDZIENIEGDZIE WCIĄŻ SKAŻONYM CHEMICZNIE, PRZEBYWAŁA GRUPA NAUKOWCÓW, PROWADZĄCYCH BADANIA GRUNTU I POWIETRZA. PROMIENIOWANIE KELLISA ZNACZNIE UTRUDNIAŁO ŁĄCZNOŚĆ, TOTEŻ NAUKOWCY UTRZYMYWALI KONTAKT ZE STOLICĄ ŚWIATA ZA POMOCĄ SPECJALNEGO NADAJNIKA. JEDNAKŻE, PEWNEGO DNIA NADAJNIK TEN Z NIEWIADOMYCH POWODÓW PRZESTAŁ FUNKCJONOWAĆ. NAJSTARSZY FUNKCYJNY B. MILTON WYSŁAŁ DO NOSTRA-X DWUOSOBOWY PATROL ZWIADOWCZY: ADEA PETROV I JEJ PRZYRODNI BRAT, PITT OMSKI.


CZUJNIKI NIE WYKAZAŁY OBECNOŚCI PROMIENIOWANIA W TYM SEKTORZE. NIE ZAREJESTROWAŁY TEŻ ŻADNYCH OBJAWÓW ŻYCIA.
COŚ MI TU NIE GRA...
FAKTYCZNIE. DZIWNIE TO WSZYSTKO WYGLĄDA. GDZIE ONI SIĘ PODZIALI? MOŻE UKRYLI SIĘ W CENTRALNYM BUNKRZE? NIE, TO BEZ SENSU, TAM PRZECIEŻ STOJĄ ŚLIZGACZE...
JEDYNE ROZSĄDNE WYTŁUMACZENIE, TO KONIECZNOŚĆ EWAKUACJI, ALE PRZED CZYM? NIE MOGLI SIĘ WSZYSCY ZMIEŚCIĆ W KAPSULE.
I NIE ZMIEŚCILI SIĘ.
3



SPŁONĄŁ ŻYWCEM.
PITT, WEZWIJ POSIŁKI, PODAJ KOD ALARMOWY I ZASZYFRUJ PRZEKAZ. SĄDZĘ, ŻE NAUKOWCY ZOSTALI UPROWADZENI.
UPROWADZENI? PRZEZ KOGO? PO CO? O, CHOLERA, CHYBA ZACZYNAM ROZUMIEĆ. BAZA? HALO, BAZA? TU PATROL BX-03.
ADEA? NIE MA SYGNAŁU ODBIORU. KTOŚ CELOWO ZABLOKOWAŁ CAŁE PASMO...
SŁYSZYSZ TO?
NIE, NIC NIE SŁYSZĘ.
PRZESTAŃ MNIE STRASZYĆ. WIESZ, ŻE NIE MAM WPRAWY W AKCJACH W TERENIE.
WIDZĘ GO. ZBLIŻA SIĘ DO NAS OD ZACHODNIEJ STRONY. TO DZIWNE, ALE NIE CZUJĘ JEGO MYŚLI...
TERAZ I JA GO WIDZĘ!
PORUSZYŁ SIĘ, SPÓJRZ, ZACZYNA BIEC.
OKRĄŻA NAS ZUPEŁNIE, JAKBY CHCIAŁ NAS ZAJŚĆ OD TYŁU. TO BEZ SENSU, PRZECIEŻ GO WIDZIMY.
CHWILECZKĘ...
UWAGA!
4.


AAAHHH!!
NIE PATRZ NA TO PITT! PADNIJ!
PITT?
...NIE WIDZĘ...
SPO-KOJNIE ...
ADEA...JA... JA NIC NIE WIDZĘ. NIC NIE WIDZĘ...
NA PEWNO ZARAZ CI PRZEJDZIE, NIE PRZEJ-MUJ SIĘ. MAŁO BRA-KOWAŁO, A TEN BŁYSK OŚLEPIŁBY I MNIE... ZASTANAWIAM SIĘ CO TO BYŁO...
3

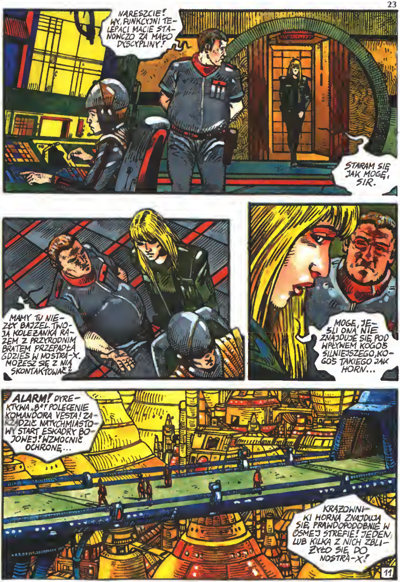

ADEA...CZY TO BYŁ HOLOGRAM TELEPATYCZNY?
CZY MYŚLISZ ŻE TO HORN?
TO NA PEWNO ON.
TAK.
SĄDZĘ, ŻE TAK. TRZEBA DUŻO SIŁY, BY WYSŁAĆ TAKI HOLOGRAM I NADAĆ MU DOWOLNY KSZTAŁT. CZYTAŁAM O TYM KIEDYŚ...
MUSI BYĆ GDZIEŚ NIEDALEKO. JEŚLI PODEJDZIE DO NASZEGO SEKTORU, ZOSTANIE NATYCHMIAST WYKRYTY PRZEZ RADARY. MUSI SIĘ TRZYMAĆ PROMIENIOWANIA KELLISA, TO JEGO TARCZA.
NA SZCZĘŚCIE TUTAJ PROMIENIOWANIE WYNOSI ZERO, MOŻEMY CZUĆ SIĘ W MIARĘ BEZPIECZNI...
DOSYĆ. WYŁĄCZYĆ PODSŁUCH.
STARTUJEMY.
ALE...JEŻELI HORN JEST TUTAJ, TO ZNACZY, ŻE MIAŁ COŚ WSPÓLNEGO ZE ZNIKNIĘCIEM ZAŁOGI NOSTRA-X.
PORWAŁ ICH. BĘDZIE CHCIAŁ WYMUSIĆ NA RZĄDZIE STOLICY ZWOLNIENIE JEGO PILOTÓW. CHODŹ, POMOGĘ CI. MUSIMY DOTRZEĆ DO KUTRA. TUTAJ NIE JESTEŚMY BEZPIECZNI.
WRROOOOM!
?!
FZZZT!
DOPADŁY NAS!

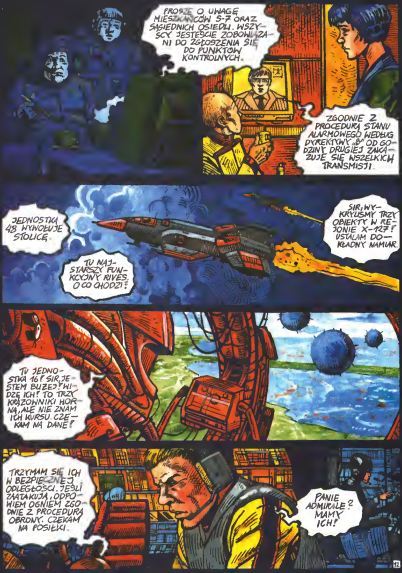

ZGŁASZA SIĘ SZÓSTKA. JESTEM NA NIŻSZYM POZIOMIE, W BLOKU-D.
SŁABO CIĘ SŁYSZYMY, SZÓSTKA.
TE GÓRY POWODUJĄ ZAKŁÓCENIA SYGNAŁU.
TU KRĄŻOWNIK CX-4 DO PATROLU. MAMY KŁOPOT Z ODCZYTAMI ADEA PETROV! PITT OMSKI! CZY NAS SŁYSZYCIE? JEŚLI NIE MOŻECIE MÓWIĆ, UŻYJCIE ZASZYFROWANEGO KODU! ODEZWIJCIE SIĘ!
CHOLERA. WYWOŁUJEMY ICH OD DWUDZIESTU MINUT. NIE ODPOWIADAJĄ NAWET ICH NADAJNIKI OSOBISTE. MOŻE SZPERACZE WYKRYŁY JAKIEŚ ŚLADY W NIŻSZYM POZIOMIE BLOKU-C?
TAM NIC NIE MA. NICZEGO NIE UDAŁO MI SIĘ WYKRYĆ. DLATEGO POMYŚLAŁEM, ŻE LEPIEJ BYŁOBY ZEJŚĆ NIŻEJ.
MOŻE SĄ W CHMURZE PROMIENIOWANIA?
7


ADEA PETROV TO TELEPATKA Z TRZECIM STOPNIEM SPECJALIZACJI. CIEKAWE, KTO WYDAŁ ROZKAZ WŁĄCZENIA JEJ DO PATROLU? PEWNIE MILTON, NIE CIERPI TELEPATÓW
... WŁAŚNIE NADESZŁY ZAKODOWANE DANE. ZOSTALI ZAATAKOWANI PRZEZ JEDEN Z KRĄŻOWNIKÓW HORNA, KTÓRY ZNAJDOWAŁ SIĘ W OBŁOKU PROMIENIOWANIA.
TO WSZYSTKO TŁUMACZY. PROMIENIOWANIE KELLISA UNIEMOŻLIWIA ŁĄCZNOŚĆ.
ZGŁASZA SIĘ SEKCJA DYŻURNA NUMER 20 DO DYŻURNEGO GŁÓWNEGO. PROSIMY O SPRAWDZENIE...
...NIŻSZEGO POZIOMU BLOKU-C. CHODZI O SYGNAŁ ODCZYTÓW Z NADAJNIKA X.
TAK JEST. ROZUMIEM.
SYGNAŁ POZYTYWNY. PROMIENIOWANIE NASILIŁO SIĘ JEDNOCZEŚNIE W KILKU BLOKACH SEKTORU 8.
A JAK WYGLĄDA SYTUACJA NA NIŻSZYM POZIOMIE W BLOKU-D?
TAK JEST. ROZUMIEM.
BLOK-D NA WSZYSTKICH POZIOMACH JEST SPRAWDZONY.
TU SEKCJA DYŻURNA. MAMY POWAŻNE ZAKŁÓCENIA ŁĄCZNOŚCI. ZA CHWILĘ OPUSZCZAMY GÓRY. PROSIMY O INFORMACJĘ.
CHODZI O BLOK-D. CZY NIE WPROWADZONO KOREKTY?
DOCHODZĄ DO NAS SPRZECZNE INFORMACJE. WCZEŚNIEJ NIE ZANOTOWANO W BLOKU-D OBECNOŚCI PROMIENIOWANIA. TO MOŻE WYDAĆ SIĘ DZIWNE, ALE... POZYTYWNE SYGNAŁY POJAWIŁY SIĘ WRAZ Z ODCZYTEM KRĄŻOWNIKA HORNA.


TO ZNACZY, ŻE HORN POTRAFI **WYTWARZAĆ** PROMIENIOWANIE KELLISA! TO DAJE MU NAD NAMI ZNACZĄCĄ PRZEWAGĘ!
MUSIMY SIĘ ODŁĄCZYĆ...
APARATURA ŁĄCZNOŚCI NIE JEST W PEŁNI SPRAWNA. MUSIMY WYCZYŚCIĆ PRZEŁADOWANE KANAŁY, A TO POTRWA. SZÓSTKA. ODŁĄCZ SIĘ.
BAZA OKOŁOORBITALNA DO STOLICY! DOTARŁ DO NAS KOLEJNY MELDUNEK...
OSTATNI ZAPIS POCHODZI SPRZED CZTERDZIESTU MINUT. TO SYGNAŁ S.O.S. STARSZA FUNKCYJNA ADEA PETROV NADAŁA MELDUNEK O POJAWIENIU SIĘ HOLOGRAMU TELEPATYCZNEGO ZMATERIALIZOWANEGO W POSTACI LUDZKIEJ SYLWETKI...
ZAWIADOMCIE ADMIRAŁA.
ADMIRALE? CZEKAMY NA PAŃSKĄ OPINIĘ.
MOJĄ OPINIĘ?!? CHOLERA JASNA, WYSTARCZY, ŻE NIE MA MNIE PRZEZ JEDEN DZIEŃ I WSZYSCY PRZESTAJĄ MYŚLEĆ! CO ZA BARAN WYSYŁA NAJLEPSZĄ TELEPATKĘ W TEREN?! A JEŚLI CHOCIAŻ JEDEN WŁOS TEJ Z GŁOWY...
KTO? MILTON?! STARY OSIOŁ! JEST ZAWIESZONY! DO ODWOŁANIA! NIECH VEST WEZWIE TĘ, JAK JEJ TAM... **RISS!**
9


STARSZA FUNKCYJNA RISS O'LANDON PROSZONA JEST DO WIEŻY KONTROLNEJ.
JUŻ IDĘ.
MAM ZŁE PRZECZUCIA.
10


NARESZCIE! WY, FUNKCYJNI TELEPACI MACIE STANOWCZO ZA MAŁO DYSCYPLINY!
STARAM SIĘ JAK MOGĘ, SIR.
MAMY TU NIEZŁY BAJZEL. TWOJA KOLEŻANKA RAZEM Z PRZYRODNIM BRATEM PRZEPADŁA GDZIEŚ W NOSTRA-X. MOŻESZ SIĘ Z NIĄ SKONTAKTOWAĆ?
MOGĘ, JEŚLI ONA NIE ZNAJDUJE SIĘ POD WPŁYWEM KOGOŚ SILNIEJSZEGO, KOGOŚ TAKIEGO JAK HORN...
ALARM! DYREKTYWA „B"! POLECENIE KOMANDORA VESTA! ZARZĄDZIĆ NATYCHMIASTOWY START ESKADRY BOJOWEJ! WZMOCNIĆ OCHRONĘ...
KRĄŻOWNIKI HORNA ZNAJDUJĄ SIĘ, PRAWDOPODOBNIE W ÓSMEJ STREFIE! JEDEN, LUB KILKA Z NICH ZBLIŻYŁO SIĘ DO NOSTRA-X!


PROSZĘ O UWAGĘ MIESZKAŃCÓW S-7 ORAZ SĄSIEDNICH OSIEDLI. WSZYSCY JESTEŚCIE ZOBOWIĄZANI DO ZGŁOSZENIA SIĘ DO PUNKTÓW KONTROLNYCH.
ZGODNIE Z PROCEDURĄ STANU ALARMOWEGO WEDŁUG DYREKTYWY „B" OD GODZINY DRUGIEJ ZAKAZUJE SIĘ WSZELKICH TRANSMISJI.
JEDNOSTKA 48 WYWOŁUJE STOLICĘ.
TU NAJSTARSZY FUNKCYJNY RIVES. O CO CHODZI?
SIR, WYKRYLIŚMY TRZY OBIEKTY W REJONIE X-127! USTALAM DOKŁADNY NAMIAR.
TU JEDNOSTKA 16! SIR, JESTEM BLIŻEJ! WIDZĘ ICH! TO TRZY KRĄŻOWNIKI HORNA, ALE NIE ZNAM ICH KURSU. CZEKAM NA DANE!
TRZYMAM SIĘ ICH W BEZPIECZNEJ ODLEGŁOŚCI. JEŚLI ZAATAKUJĄ, ODPOWIEM OGNIEM ZGODNIE Z PROCEDURĄ OBRONY. CZEKAM NA POSIŁKI.
PANIE ADMIRALE? MAMY ICH!

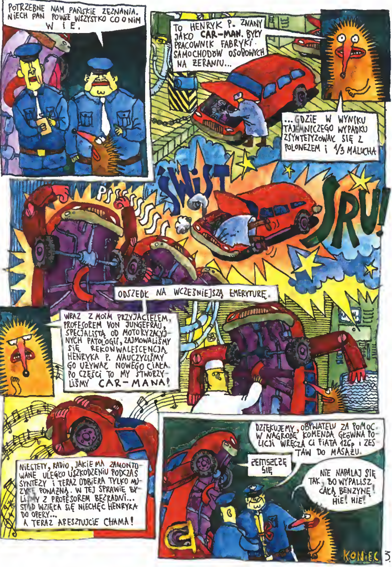


©PIOTR KOWALSKI 1997 CDN



Jeż Jerzy ... ● Rafał Skarżycki & Tomasz Leśniak


POMYŚLMY: KOBIETY GO BRONIĄ. WNIOSEK: TO MĘŻCZYZNA!
PODSUMUJMY: JEST TO ZNANY-NIEZNANY, SILNY, SPRAWNY, ALE SFRUSTROWANY MĘŻCZYZNA. NIE LUBI OPERY, A ZWŁASZCZA C A R M E N...
MAM!
HALO! POLICJA? MYŚLĘ, ŻE MOGĘ WAM POMÓC W UJĘCIU „X”-a! JEGO TOŻSAMOŚĆ NIE JEST MI OBCA! SWEGO CZASU MIAŁEM Z NIM DO CZYNIENIA!
CARMEN
CZWARTEK. PLAC TEATRALNY.
TO ON! CAR-MAN! SKUJCIE GO PANOWIE!
MIREK! PODAJ Z RADIOWOZU BLOKADY NA KOŁA!
JAK NA TO WPADŁEŚ, STARY SKURCZYBYKU ?!
SPÓJRZ PIĘĆ RYSUNKÓW WSTECZ!


POTRZEBNE NAM PAŃSKIE ZEZNANIA. NIECH PAN POWIE WSZYSTKO CO O NIM WIE.
TO HENRYK P. ZNANY JAKO CAR-MAN. BYŁY PRACOWNIK FABRYKI SAMOCHODÓW OSOBOWYCH NA ŻERANIU...
...GDZIE W WYNIKU TAJEMNICZEGO WYPADKU ZSYNTETYZOWAŁ SIĘ Z POLONEZEM I 1/3 MALUCHA
PSSSSSS
ŚWIST
SRU!
ODSZEDŁ NA WCZEŚNIEJSZĄ EMERYTURĘ.
WRAZ Z MOIM PRZYJACIELEM, PROFESOREM VON JUNGEFRAU, SPECJALISTĄ OD MOTORYZACYJNYCH PATOLOGII, ZAJMOWALIŚMY SIĘ REKONWALESCENCJĄ HENRYKA P. NAUCZYLIŚMY GO UŻYWAĆ NOWEGO CIAŁA. PO CZĘŚCI TO MY STWORZYLIŚMY CAR-MANA!
NIESTETY, RADIO, JAKIE MA ZAMONTOWANE ULEGŁO USZKODZENIU PODCZAS SYNTEZY I TERAZ ODBIERA TYLKO MUZYKĘ POWAŻNĄ. W TEJ SPRAWIE BYLIŚMY Z PROFESOREM BEZRADNI... STĄD WZIĘŁA SIĘ NIECHĘĆ HENRYKA DO OPERY...
A TERAZ ARESZTUJCIE CHAMA!
DZIĘKUJEMY, OBYWATELU ZA POMOC. W NAGRODĘ KOMENDA GŁÓWNA POLICJI WRĘCZA CI FIATA 126p I ZESTAW DO MASAŻU.
ZEMSZCZĘ SIĘ
NIE NAPALAJ SIĘ TAK, BO WYPALISZ CAŁĄ BENZYNĘ! HIE! HIE!
KONIEC

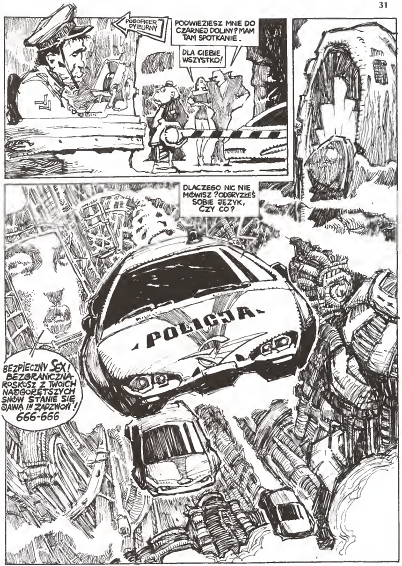
3.



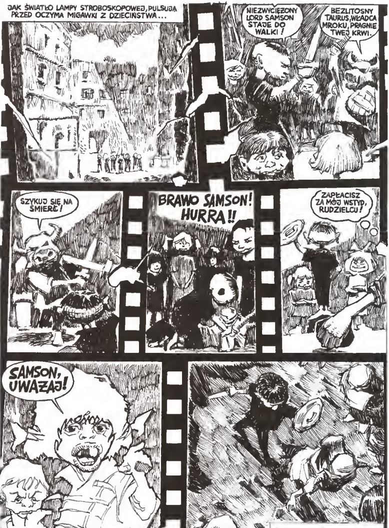
Marcin Matusiak • ***ZEMSTA PUCHATKA***



REWANŻ ● K.Różański & J.Michalski


PODOFICER DYŻURNY
PODWIEZIESZ MNIE DO CZARNEJ DOLINY? MAM TAM SPOTKANIE.
DLA CIEBIE WSZYSTKO!
DLACZEGO NIC NIE MÓWISZ? ODGRYZŁEŚ SOBIE JĘZYK, CZY CO?
POLICJA
BEZPIECZNY SEX! BEZGRANICZNA ROSKOSZ Z TWOICH NAJGORĘTSZYCH SNÓW STANIE SIĘ JAWĄ!!! ZADZWOŃ! 666-666


CZARNA DOLINA
JESTEŚ BARDZO TAJEMNICZY. CZUJĘ, ŻE STOI ZA TYM JAKAŚ KOBIETA.
TWOJA INTUICJA CIĘ ZAWODZI.
WIĘC TO NIE JEST „RANDKA W CIEMNO"?
MAM TUTAJ SPOTKAĆ KUMPLA Z PIASKOWNICY. NIE WIDZIAŁEM GO STO LAT. ZADOWOLONA?
ROZCZAROWANA! JESTEŚ PEWIEN, ŻE MOGĘ ZOSTAWIĆ CIĘ BEZ OPIEKI?!
TA SMARKULA, DOBRZE TOBIE ŻYCZY... JESTEŚ SZCZĘŚCIARZEM!
?!
ALE CO TO?
NAGLE SERCE PODSKAKUJE CI DO GARDŁA I W JEDNEJ CHWILI MÓZG ZRYWA MGLISTĄ ZASŁONĘ NIEPAMIĘCI...


JAK ŚWIATŁO LAMPY STROBOSKOPOWEJ, PULSUJĄ PRZED OCZYMA MIGAWKI Z DZIECIŃSTWA...
NIEZWYCIĘŻONY LORD SAMSON STAJE DO WALKI!
BEZLITOSNY TAURUS, WŁADCA MROKU, PRAGNIE TWEJ KRWI.
SZYKUJ SIĘ NA ŚMIERĆ!
BRAWO SAMSON! HURRA!!
ZAPŁACISZ ZA MÓJ WSTYD, RUDZIELCU!
SAMSON, UWAŻAJ!
PO CHWILI ZJAWY ZNIKAJĄ...


...LECZ KOSZMAR DOPIERO SIĘ ZACZYNA!
CO Z TOBĄ, SAMSON? NIE POZNAJESZ MNIE ?!
DŁUGO CZEKAŁEM NA TĄ CHWILĘ! MARZYŁEM O NIEJ PRZEZ TE WSZYSTKIE LATA!
TAURUS! CZY TO MOŻLIWE?


RÓŻNE POMYSŁY PRZELATUJĄ CI PRZEZ GŁOWĘ, ALE TO WSZYSTKO NA NIC. KONFRONTACJA JEST NIEUNIKNIONA !!!
CZAS NA REWANŻ, RUDZIELCU! STAWAJ!!!
BENG!
TO JAKIŚ ABSURD!


MUSZĘ COŚ WYKOMBINOWAĆ ZANIM TEN PSYCHOPATA NADZIEJE MNIE NA ROGI...
UNFF...


TERAZ BĘDZIESZ MÓGŁ ODETCHNĄĆ I SPOKOJNIE OCENIĆ SYTUACJĘ...
TOK TOK TOK
CZAS JAKBY ZWOLNIŁ TEMPO. CZEKANIE WCALE NIE USPOKAJA..
TO TYLKO BURZA...
KRACK


?!
AAAAAA
STĄD NIE MA UCIECZKI, SAMSONIE! CHYBA, ŻE...
...NA TAMTEN ŚWIAT!


JUŻ PO TOBIE!
KRACK
TERAZ DOSTRZEGASZ UPIORNĄ GROTESKOWOŚĆ SYTUACJI...
BENG
FLOSK
AGHHH
BENG BENG BENG
TAURUS – WŁADCA MROKU SPADA W CZELUŚĆ NOCY I ŚMIERCI.


KLIK
KLIK
KLIK
KLIK
AURORA?!
SAMSON?
JESTEM...
...SZCZĘŚCIARZEM!
J.MICHALSKI 97
& K. RÓŻAŃSKI /TEKST/
KONIEC

Gra karciana w CZASIE KOMIKSU ?

Wstępniak do artykułu, czyli jak zająć dużo miejsca tym zbędnym tytułem

Chyba każdy z nas chociaż raz w życiu miał w rękach karty. Przynajmniej część z nas coś z tymi kartami robiła. Część budowała niesamowite domki z kart, część starała się tymi kartami bawić (niekoniecznie w sposób bezpieczny – mówię tu o sobie, gdyż kiedy dostałem świra piromana, to właśnie karty były pierwszą rzeczą którą „przypadkiem” spaliłem na działce). Inni dla odmiany próbowali prowadzić tymi kartami jakąś rozgrywkę. Mówię tu o tych szczęśliwcach, którym do wyobraźni przemawiały trefle, karo i inne takie. Przynajmniej część z nas zna takie gry jak poker (u tzw. rozbierany w gronie płci przeciwnej), makao, brydż czy chociażby pasjansa. Każdy więc z nas zna przyjemne i mniej przyjemne strony takiej zabawy. Oglądając zachodnie, a głównie amerykańskie filmy zwróciliście zapewne uwagę na niesamowity buuuuuum, jaki zrobiły tam karty kolekcjonerskie. Tłumy zwariowanej młodzieży kolekcjonuje karty z baseballistami, footbolistami, koszykarzami czy nawet samochodami. Cała zabawa w tych kartach polega na zebraniu całej talii, co w ogóle nie jest łatwe do osiągnięcia. Najlepsze bowiem karty, np. wspaniały samochód czy najsławniejszy baseballista są wyjątkowo trudne do dostania. Wytworzył więc się cały rynek specjalizujący się w wymianie, sprzedaży czy nielegalnym podrabianiu tych kart (ten ostatni proceder jest oczywiście z całą stanowczością tępiony). Aby więc zebrać cały zestaw trzeba mieć dużo szczęścia albo trochę pokombinować, wymieniając kilka swoich słabszych kart na jedną lepszą np. za swoim kolegą z kolegą sąsiadem. Świetny ubaw, no nie? W Polsce taka zabawa się jednak nie przyjęła poza niewielkim rynkiem dla kart NBA. Jest to jednak ułamek zainteresowania, jakim darzy się podobne karty na zachodzie. No może nie całkiem „się nie przyjęła”. Mamy w końcu kilka albumów naklejkowych, tzw. „Stickies Albums”, które są pochodnymi takich właśnie hobbystycznych kart. Pomysł ten, choć całkiem niezły, nie umywa się do tych prawdziwych „Hobby Cards”, warty jest jednak odnotowania ze względu na jakikolwiek rynek zbytu w naszym wspaniałym kraju.

Przejdźmy jednak do rzeczy, czyli jak skończyć lać wodę i zacząć pisać to, co trzeba

Otóż korzystając z przyjętego już pomysłu na gry karciane normalnej maści, dzielni przedsiębiorcy Amerykanie postanowili zrobić duże pieniądze na połączeniu tych dwóch wyżej opisywanych przeze mnie pomysłów tj. zwykłych kart oraz tych „Hobby Cards”. Powstała hybryda z bracia innego pomysłu oparta bezpośrednio na grach RPG, o których pisać tu wcale nie trzeba, bo chyba każdy z nas coś o tej zabawie słyszał. Poważna nazwa na te „zabawki” brzmi „Collectible Card Games” czyli „Gry Karciane dla Kolekcjonerów”. Ja będę nazywał je bardziej potocznie – „karcianki”.

Więc jak to się je, czyli jak to wygląda

Wyglądem nie różnią się od zwykłych kart, przynajmniej z daleka. Zwykły format kart do gry, „zwykła” koszulka, choć może nieco lepsza od tych „normalnych”. Właściwie nic specjalnego. Może do momentu, w którym taką kartę się obróci. Szata graficzna zwala bowiem z nóg. Jest oczywiście kilka wyjątków od tej zasady. Należy do nich między innymi „Illuminati”, która mimo niezgorszych, a wręcz nawet niezłych rysunków szatą graficzną w oczy nie kole. A właśnie grafika jest tym jeszcze jednym czynnikiem, który do kupowania tych gierek zachęca. Są bowiem zapaleńcy, którzy nie dla gry, ale dla grafiki „wyrzucają” pieniądze na wciąż nowe karty. No cóż, zboczenia i odlotów różne są na świecie. Obrazki więc odgrywają kluczową rolę w takich systemach, z drugiej jednak strony ilustrują one jedynie efekt działania karty, stanowiąc przyjemny dla oka dodatek. Ja postanowiłem przeprowadzić mały wywiad jaki wpływ na gracza ma szata graficzna. Czegóż się dowiedziałem? Otóż ludzie, czyli my, **nie kupują nowych systemów bez wcześniejszego wglądu w talię**. Tak działo się z „MechWarriorem”. Sprzedawca przeraził moje zmysły pozawarzi mówiąc, że dopóki nie położył jednej talii na tzw. pokazówkę, nikt tych kart nie chciał kupić. **PRZERAŻAJĄCE**. Ee, wcale. Po prostu wymóg rynkowy. Bo czy jakiś komputerowiec kupiłby grę np. strategiczną z grafiką na poziomie TRAGEDIA lub w ogóle bez niej? Nie sądzę.

Wróćmy jednak do sedna sprawy, czyli...

...jak w to się gra. Otóż banalnie prosto. Na początek kupuje się **talię podstawową**, czyli tzw. ***podstawkę*** lub ***starter***, czyli talię, która pozwoli ci zacząć rozgrywkę. W pudełku znajduje się też instrukcja. Format jest tragicznie mały – wymóg wielkości pudełka. Czyta to się tragicznie. Małe literki zmuszają do wytężania wzroku, co dość szybko prowadzi do oczopląsu. Ale nie jest to przeszkoda dla prawdziwego maniaka. W takiej talii wśród kart znajduje się mnóstwo kart powszechnych, czyli śmiecia, kilka mniej popularnych bądź rzadkich oraz najwyżej kilka rodzynków – kart zdecydowanie mało powszechnych, czyli unikatowych. No cóż, nie od razu Rzym podpalono. Zagrać już można, ale nawet z doktoratem ze strategii gier karcianych na zwycięstwo nie masz co liczyć. Masz w tej sytuacji kilka (a dokładnie trzy sztuki) wyjść. Możesz polecieć do sklepu kupić jeszcze jedną podstawkę, ale to się w ogóle nie opłaca. Podstawka kosztuje zwykle 35-50 PLN. Nie jest to więc wcale mała suma. Drugim rozwiązaniem jest zakup dodatkowego zestawu kart, czyli **boostera**. Wydatek i tak jest dość duży, bo od 7 do nawet 15 zł. Ale cóż, aby wygrać, trzeba ponieść koszty. **Ale czy to się opłaca?** Spoko, że tak. Prawdopodobieństwo, że trafi się nam kilka całkiem nowych kart jest kilkakrotnie większe. Zwykle w takich zestawach przynajmniej jedna karta jest unikatowa, 2-3 rzadkie, a reszta to i tak śmieć. Ostatnim rozwiązaniem jest oczywiście wymiana, ale na początku i tak nie wchodzi ona w rachubę, ponieważ nie ma się jeszcze czym wymieniać.

Wróćmy jednak do tego co ważne, czyli do...

...boosterów. Zdaję sobie sprawę, że większość z was domyśla się w tej chwili, że na samych boosterach się nie kończy. A pewnie, że nie. Otóż wydawnictwa, chcąc dorobić się większej kasy wydają raz na jakiś czas wydają tzw. ***mega-boostery***, czyli zestawy kart dotąd nie wydanych, rzadkich i limitowanych. Ten taki proceder są dwie drogi. Pierwsza to ogłoszenie światu, że takie boostery będą, zapakowanie ich do normalnych opakowań, niczym nie różniących się od zwykłych, dalej pakowanie ich po kilkanaście na jeden transport i wysyłka. System całkiem skuteczny, ponieważ zapaleńcy wszystko w te pędy lecą do sklepów i wydają całe oszczędności na boostery, bo naraz trafi się ten jeden jedyny. Inną polityką jest po prostu wydanie nowych zestawów boosterów. Polityka porządna i uczciwa, niestety ma jedną wadę - i tak nas robią w konia. Spotkałem się bowiem z tak bezwstydnym procederem, w którym wydawnictwo krzyczy na głos, że będzie nowy boosterpack – no i jest. Kosztuje słono, ale kupić trzeba, nie można przecież zostać w tyle. Mija trochę czasu, a tu wydawnictwo robi wszystkim numer, twierdząc, że od tej chwili rzeczone boostery będą tańsze, ponieważ wychodzą nowe megaboostery. Pomijając dobry sposób. Mamy bowiem w ten sposób non stop nowe dodatki z tym, że ja na ten przykład nie uważam tej metody za całkiem uczciwą. Ale cóż, może jestem po prostu staroświecki.

Lecz przejdźmy do meritum, czyli jak w to się gra po raz drugi, i tym razem na temat

Wiem, wiem – powtarzam się, ale cóż mam zrobić, kiedy co raz przychodzą mi do głowy nowe rzeczy, o których chciałbym napisać? Nic, po prostu o nich piszę, stąd też malutki (?!?) kociokwik. Przejdźmy jednak do rzeczy. Jedną z pierwszych, a na pewno pierwszą, która zdobyła popularność, była gra pt. *Magic: the Gathering*. Na niej więc oprę opis ogólny karcianek. Gra jest z założenia prosta – cały stopień komplikacji ma ograniczać się do umiejętności czytania i ewentualnie pisania. Założenie proste, jak więc z praktyką. Otóż teoria ta się sprawdza. Ja, jako człowiek uczony, bo piśmienny grać sobie mogę. Ale długo sobie nie pogram. Okazuje się bowiem, że do tych rozgrywek trzeba mieć jednak mózg (czyt. musk). Sama znajomość zasad i posiadanie kart nie wystarcza. Trzeba jeszcze mieć plan, bądź, jak kto woli, strategię. I tu zaczynają się schody. Okazuje się bowiem, że nowy gracz bez planu, niczym ruski, w tej grze się nawet nie wysra. Cóż, życie jest ciężkie, cierpmy więc dalej. Poprosiłem jednego z moich przyjaciół na początek o dobry wstęp do gry. Opowiedział mi całą fabułę gry, która, o zgrozo, i po co mi ten musk, sprowadza się do likwidacji przeciwnika. Gracz wciela się w postać swego bohatera, który w przypadku MTG jest magiem, i przy pomocy czarów i przywoływanych potworków, a także czegoś, co ja nazwałem magicznymi gadżetami (czyt. przedmiotami). Wedle tego, co mi powiedział, można pozbawić jego bohatera 20 punktów życia czy czegoś tam. Aby to osiągnąć, mogłem rzucać czary ofensywne, o ile takowe w danej chwili posiadałem oraz nasyłając nań przywoływane potworki. Ubaw po pachy. Ja, mimo sceptycznego podejścia stwierdzam, co następuje:

Ludzie, to jest ZAJEBISTE.

Tak mnie to wciągnęło, że zaraz poleciałem i kupiłem swoją podstawkę. Nawet teraz, pisząc to, co wy czytacie, planuję następną rozgrywkę. Bowiem gracz nieustannie myśli, jak zgnębić przeciwnika. Taka jest przynajmniej teoria w moim przypadku.

Kończ waść, wstydu oszczędź, czyli kilka słów na koniec

O popularności gier karcianych świadczy fakt, że do wydania jednej z nich (MTG oczywiście) przykładają się dwie wielkie firmy. Jedną z nich już widziałem, nie powiem którą, bo byłaby to reklama. Efekt marny – nie umywa się nawet do oryginału, ale cóż, przynajmniej można pograć z samym sobą, tj. komputerem. Inny fakt, który czytelników tego cudownego pisma do tych gier powinien przekonać jest pojawienie się pierwszej karcianki Mangowej – *Ani-Mayhem*. Grę widziałem – CZAD! Oraz jeszcze kilka ciekawostek. Otóż ogromną popularnością cieszy się ostatnio gra *Star Wars*, a to za sprawą pojawienia się w kinach specjalnej edycji trylogii pod tym samym tytułem. I filmy, i gra są super. Polecam. Inną ciekawostką jest pojawienie się karcianki pt. *X Files*. Sam będąc fanem tego kultowego serialu z niecierpliwością oczekuję pojawienia się jej w Polsce. Na razie oglądałem ją ściągniętą zza Wielkiej Wody przez jednego z rodzimych zapaleńców. Też to dopiero jest czad. Jeśli tylko będę miał okazję, kupuję na pewno. Nie po to by grać, chociaż jeśli będę miał okazję, to i tak spróbuję. Mnie chodzi o same karty i to, co jest w nich. Oops, właśnie czytając ostatnie linijki doszedłem do wniosku, że mnie też trafiło. Trudno, do zobaczenia na polu walki, niech Moc będzie z wami i Trust No One.

Ale nie, to jeszcze nie koniec

Zapomniałem napisać coś o naszym polskim rynku. W tej chwili królują na nim *Doom Trooper* – edycja polska. Innymi tytułami po polsku są *Kult* - gra oparta na pecetowym RPG u pt. *Wilkołak* i przeznaczona raczej dla starszych odbiorców oraz wspomniany już *Illuminati*.

I nie, to wciąż nie koniec

Ponieważ my, u roczej nasze wydawnictwo pomyśleliśmy o rodzimej produkcji. Będzie to system autorski, całkiem polski i po polsku. Tytułu to jeszcze nie ma, chociaż praca postępuje już od dość dawna. Niedługo wkroczymy w fazę testów, więc oficjalnej premiery spodziewać można się jeszcze w tym roku.

Wielmy

tak, ale nie kosztem komiksów.



rysunki: JAKUB REBELKA.

COP KILLER

Scenariusz: SZYMON LISTEWNIK

